

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Pembelajaran IPA SD**

Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah (Trianto, 2010: 141). Ilmu pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang fenomena alam secara sistematis. IPA bukan sekedar penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep konsep atau prinsip-prinsip semata, melainkan juga merupakan suatu proses penemuan (discovery, inquiry). Proses pembelajaran menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa agar peserta didik dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Pada penelitian ini, peneliti akan meneliti mengenai penerapan model TGT pada pembelajaran mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup kelas III, karena hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi makhluk hidup belum memenuhi KKM yang telah ditentukan sekolah. Tujuan siswa mempelajari mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup agar siswa mengetahui ciri-ciri makhluk hidup dan kebutuhan makhluk hidup dengan jelas dan tepat serta siswa dapat membedakan makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri dan kebutuhannya.

Dalam penelitian ini dilakukan di kelas III SD semester I dengan standar kompetensi:

a) Standar Kompetensi

Memahami ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup serta hal-hal yang mempengaruhi perubahan pada makhluk hidup

b) Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup

c) Indikator

1. Siswa dapat mengetahui nama-nama makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri dan kebutuhannya.
2. Siswa dapat menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dan kebutuhan makhluk hidup.
3. Siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup dan kebutuhan makhluk hidup

Dari standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator diatas materi yang akan diberikan kepada siswa yakni sebagai berikut:

### Contoh mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup

Menggolongkan Makhluk Hidup atau Benda Tidak Hidup.

#### Langkah Kerja.

Golongkanlah benda-benda berikut ini ke dalam makhluk hidup atau benda tidak hidup. Buatlah dalam bentuk tabel di buku latihanmu, seperti tabel berikut ini, dan berilah tanda (√) untuk mengisinya.

**Tabel 2.1 Penggolongan Makhluk Hidup dan Benda Tidak Hidup**

No	Nama Benda	Makhluk Hidup	Benda Tidak Hidup
1	Kuda	√	
2	Mobil		
3	Rumah		
4	Bebek		
5	Kura-kura		
6	Ayam		
7	Kursi		
8	Meja		
9	Motor		
10	Boneka		

Jawablah pertanyaan berikut ini.

1. Benda apa saja yang termasuk makhluk hidup?
2. Mengapa benda tersebut termasuk ke dalam makhluk hidup?
3. Benda apa saja yang termasuk benda tidak hidup?
4. Mengapa benda tersebut termasuk ke dalam benda tidak hidup?

## **2.1.2 Hasil Belajar**

### **2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Winkel dalam Purwanto (2009:45), hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi yang sudah diajarkan.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresepasi dan ketrampilan (Suprijono, 2012: 5). Berbeda dengan pernyataan Sudjana (2008: 22) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah perubahan dalam sikap dan tingkah laku siswa setelah mendapatkan materi dari belajar.

### **2.1.2.2 Macam-macam Hasil Belajar**

Menurut Bloom dalam Sardiman (2007:26) macam-macam hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu:

#### **1) Untuk mendapatkan pengetahuan (Kognitif)**

Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan. Tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya dalam hasil belajar.

## 2) Penanaman konsep dan keterampilan (Psikomotorik)

Dalam melatih ketrampilan, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerjasama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.

## 3) Pembentukan sikap (afektif)

Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar meliputi tiga aspek dan masing-masing aspek saling berhubungan. Untuk mencapai pemahaman yang baik perlu adanya pemahaman konsep, keterampilan dan sikap yang baik.

### 2.1.2.3 Penilaian Hasil Belajar IPA

Dalam mengukur kemampuan belajar siswa diperlukan penilaian dalam mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup. Dari penilaian memiliki beberapa indikator dan setiap indikator memiliki skor yang berbeda. Setelah mengetahui skor yang didapat oleh siswa, maka skor yang didapat akan dihitung nilai keberhasilan siswa untuk mengetahui nilai siswa yang sudah memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selanjutnya hasil akhir siswa akan dikategorikan ke beberapa kelompok. Kategori nilai tersebut berdasarkan range nilai yang sudah dibuat. Kemudian menghitung nilai ketuntasan klasikal dengan menjumlahkan banyak siswa yang memiliki nilai memenuhi KKM. Nilai KKM mata pelajaran IPA adalah 7,00. Setelah menghitung prosentase ketuntasan klasikal, maka hasil prosentase akan dikategorikan ke beberapa kategori yang sudah ada.

Selama ini nilai siswa kurang dari KKM, lebih dari separuh siswa belum memenuhi nilai KKM. Maka peneliti menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), dengan menggunakan metode TGT diharapkan nilai semua siswa bisa memenuhi KKM yang telah ditentukan sekolah.

### **2.1.3 Penerapan Teams Games Tournament (TGT)**

Menurut Huda (2013:197) menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa lain yang berbeda. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa dan mengandung unsur permainan (Shoimin, 2014:203).

Aktivitas belajar dengan permainan pembelajaran kooperatif model TGT siswa dapat belajar lebih rileks serta menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Ada lima komponen utama dalam TGT adalah sebagai berikut (Shoimin, 2014:203) :

a) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

b) Kelompok (*Teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

c) *Game*

Game terdiri dari pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor.

d) *Tournament*

Biasanya turnamen dilakukan setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnament pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e) *Team Recognize*

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

### 2.1.3.1 Kelebihan *Teams Games Tournament* (TGT)

*Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai kelebihan dalam memahami pelajaran. Menurut Shoimin (2014:207), bahwa 1) model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik rendah juga ikut aktif dalam kelompok, 2) dengan model TGT ini akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok, 3) membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, karena dalam pembelajaran guru menjanjikan sebuah penghargaan pada kelompok terbaik, dan 4) membuat peserta didik lebih senang dan aktif dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan.

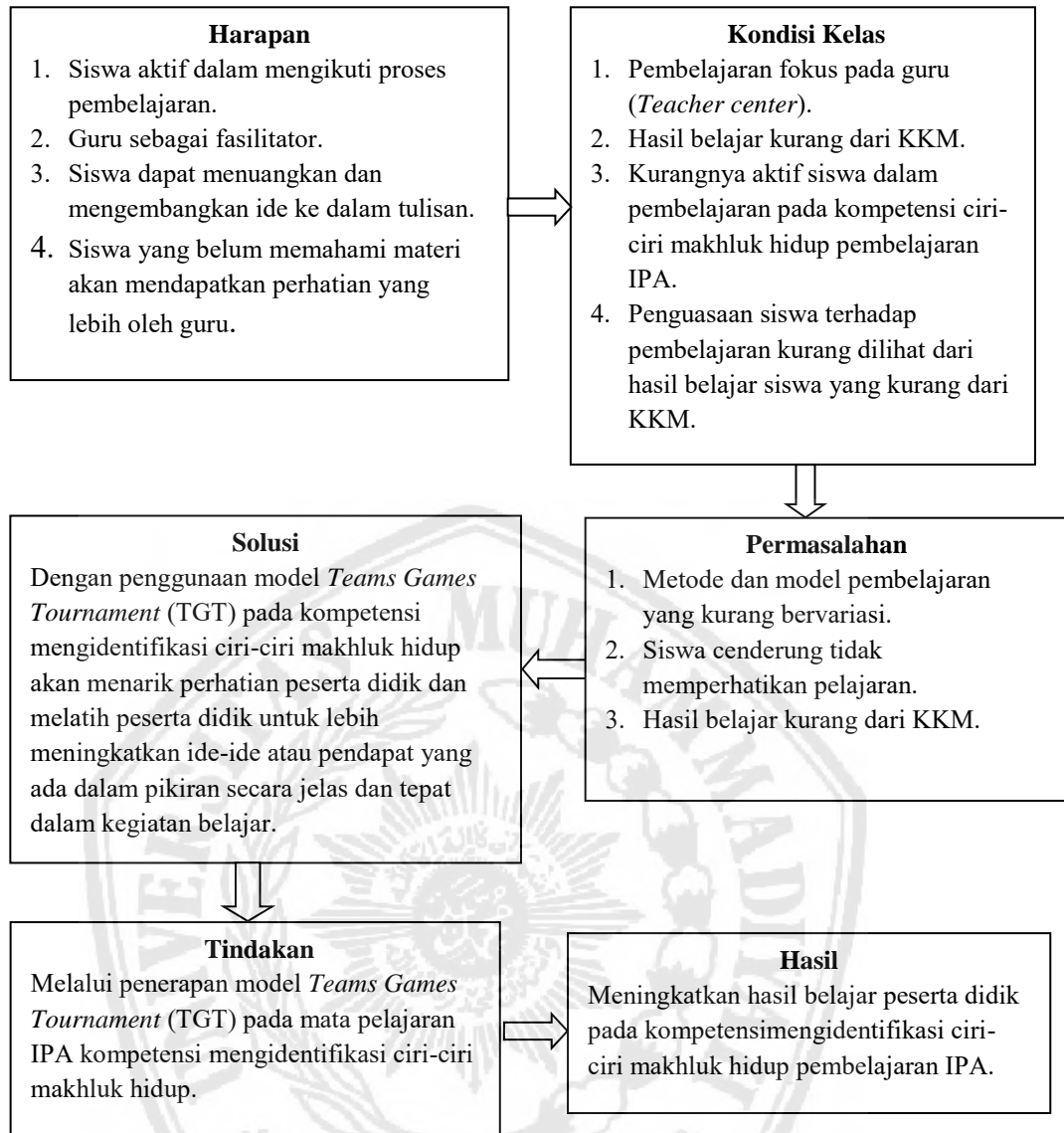
### 2.1.3.2 Kekurangan *Teams Games Tournament* (TGT)

Kekurangan dari model *Teams Games Tournament* (TGT) ini adalah 1) membutuhkan waktu yang lama, 2) guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini, dan 3) guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

## 2.2 Kerangka Pikir

Penelitian tindakan kelas dimulai dengan menganalisis masalah pembelajaran IPA kompetensi dasar ciri-ciri makhluk hidup kelas III di SD Muhammadiyah 05 Batu. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan model *teams games tournament* dalam mengatasi masalah siswa dalam pembelajaran.





**Gambar 2.1 Alur Kerangka Pikir Penelitian Tindakan Kelas**

Kesimpulan dari kerangka pikir diatas adalah mulai dari kondisi awal yang ada pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 05 Batu, yaitu Pembelajaran fokus pada guru (*Teacher center*), hasil belajar kurang dari KKM, kurangnya aktif siswa dalam pembelajaran pada kompetensi ciri-ciri makhluk hidup pembelajaran IPA, penguasaan siswa terhadap pembelajaran kurang dilihat dari hasil belajar siswa yang kurang dari KKM. Maka upaya atau solusi yang ditawarkan adalah penggunaan model *teams games tournament* (TGT), sehingga hasil yang diharapkan adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar ciri-ciri makhluk hidup.